



Министерство образования Иркутской области  
*ГБПОУИО «Иркутский авиационный техникум»*

Утверждаю

Зам. директора

 Коробкова Е.А.

«31» августа 2025 г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
на 2025 - 2026 учебный год

Специальности	<b>09.02.07 Информационные системы и программирование</b>		
Наименование	МДК.02.02 Инструментальные средства разработки программного обеспечения		
Курс и группа	3 курс ИС-23-1		
Семестр	6		
Преподаватель (ФИО)	Кубата Екатерина Сергеевна		
Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем	52		час
В том числе:			
теоретические занятия	26		час
лабораторные работы	0		час
практические занятия	24		час
курсовое проектирование	0		час
консультации	0		час
Самостоятельная работа	2		час

Проверил \_\_\_\_\_ Филиппова Т.Ф. 31.08.2025

№	Вид занятия	Наименование разделов, тем, CPC	Кол-во	Домашнее задание
<b>Раздел 1. История развития инструментальных средств разработки</b>				
<b>Тема 1.1. CASE-средства</b>				
1	теория	История развития инструментальных средств разработки	1	
2	теория	Базовые принципы построения CASE-средств.	1	Привести примеры CASE - средств.
3	теория	Основные функциональные возможности CASE-средств. Классификация CASE-средств	1	
4	практическое занятие	Основные функциональные возможности CASE-средств. Классификация CASE-средств	1	
<b>Раздел 2. Инструментальные средства управление проектом</b>				
<b>Тема 2.1. Современные технологии и инструменты интеграции</b>				
5-6	теория	Основные понятия проекта, ЖЦ проекта, Планирование проекта, окружение проекта, Управление проектами.	2	
7-8	теория	Основные понятия проекта, ЖЦ проекта, Планирование проекта, окружение проекта, Управление проектами.	2	
9-10	теория	Определение проекта, Разработка расписания проекта методом критического пути.	2	Подготовиться к ТК.
11	практическое занятие	Сетевое планирование и управление. Структурное планирование. Определение содержания проекта	1	
12	теория	Сетевое планирование и управление. Структурное планирование. Определение содержания проекта	1	
<b>Тема 2.2. Управление проектом в MS Project.</b>				
13-14	теория	Управление проектом в MS Project. Формирование сетевого графика работ.	2	
15-16	практическое занятие	Управление проектом в MS Project. Определение времени проведения работ и необходимых ресурсов.	2	
17	теория	Управление проектом в MS Project. Планирование работ проекта.	1	
18-19	практическое занятие	Управление проектом в MS Project. Реализация проекта.	2	
<b>Раздел 3. Инструментальные средства проектирование и анализа требований к программному обеспечению</b>				
<b>Тема 3.1. Средства проектирование пользовательского интерфейса</b>				
20-21	теория	Понятие пользовательского интерфейса. Инструментальные средства создания интерфейса пользователя Принципы построения интерфейсов. Требования, предъявляемые к стандартному графическому интерфейсу пользователя.	2	
22	теория	Создание пользовательского интерфейса.	1	Подготовиться к ТК.
23	практическое занятие	Создание пользовательского интерфейса.	1	
24-25	практическое занятие	Создание пользовательского интерфейса.	2	Повторить предыдущие лекции.
<b>Раздел 4. Визуальные средства разработки приложений</b>				

<b>Тема 4.1. Интегрированные среды разработки приложений</b>				
26-27	теория	Основные методы и средства эффективной разработки	2	
28-29	теория	Теоретические основы работы в интегрированной среде	2	Выучить основные понятия.
30-31	практическое занятие	Основные структурные элементы разработки проекта	2	
32-33	практическое занятие	Интегрированные среды разработки. Примеры работ.	2	
34-35	практическое занятие	Пример первой учебной программы.	2	
<b>Тема 4.2. Среда разработки Unity.</b>				
36-37	практическое занятие	Среда разработки Unity. Установка и настройка. Игровое окружение.	2	
38	практическое занятие	Среда разработки Unity. Скрипты.	1	
39-40	практическое занятие	Среда разработки Unity. Динамическое добавление объектов, управление персонажем, триггеры.	2	Составить сценарий будущей игры.
41	практическое занятие	Среда разработки Unity. Пользовательский интерфейс.	1	
42	практическое занятие	Среда разработки Unity. Анимации.	1	Выписать основные термины, которые относятся к анимации.
<b>Тема 4.3. Система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом WordPress.</b>				
43-44	теория	Система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом WordPress.	2	
45-46	теория	Система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом WordPress. Основы создания тем в WordPress.	2	
47	практическое занятие	Система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом WordPress. Стили и скрипты. Меню	1	Подготовится к ТК.
48	практическое занятие	Система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом WordPress. Слайдер и секции Главной страницы.	1	
49	теория	Система управления содержимым сайта с открытым исходным кодом WordPress. Слайдер и секции Главной страницы.	1	
50	теория	Создание классов-исключения на основе базовых классов.	1	
<b>Тема 4.4. Язык программирования Python</b>				
51-52	Самостоятельная работа	Язык программирования Python.	2	
Всего:			52	

## ИСТОЧНИКИ

- [дополнительная] Федорова Г.Н. Разработка, внедрение и адаптация программного обеспечения отраслевой направленности : учебное пособие / Г.Н. Федорова. - М. : КУРС: ИНФРА-М, 2021. - 336 с.
- [основная] Гагарина Л.Г. Технология разработки программного обеспечения: учебное пособие / Л.Г. Гагарина, Е.В. Кокорева, Б.Д. Виснадул; под ред. проф. Л.Г. Гагариной. - ФОРУМ : ИНФРА-М, 2009.- 400 с.
- [основная] Сосинская С.С. Использование языка C# в различных информационных технологиях :

учебник / С.С. Сосинская. - Старый Оскол : ТНТ, 2017. - 368 с.

4. [основная] В учебном пособии представлено полное описание языка С#, подробно рассматриваются классы, структуры, интерфейсы, делегаты. Особое внимание уделяется наследованию и универсальным классам, среде разработки Visual Studio .Net и классам библиотеки FCL каркаса Framework .Net. Изучение основ программирования на С# ведется с позиций объектной технологии, где понятие класса рассматривается как тип данных и как модуль — архитектурная единица построения программных систем. Обсуждаются вопросы корректности программных систем, их устойчивости, повторного использования и расширяемости. Рассматривается среда разработки Visual Studio .Net, классы библиотеки FCL, организация интерфейса в Windows-проектах, рисование в формах, создание семейства графических классов. Изложение сопровождается большим числом примеров.

5. [основная] Задача учебного пособия — кратко, доступно и строго изложить основы С#, одного из самых перспективных современных языков программирования. Издание начинается с краткого введения в платформу .NET, далее описываются простейшие средства языка С#: встроенные типы данных, управляющие конструкции, массивы и строки. Основным понятиям объектно-ориентированного программирования и их реализации в языке С# посвящена вторая половина издания. Читатель познакомится с основными элементами класса, с видами классов и их взаимоотношений. Описываются интерфейсы, делегаты, события, дается введение в структуры данных и основные коллекции библиотеки .NET. Изложение сопровождается простыми примерами. Описание языка соответствует версии С# 2.0. Учебное пособие предназначено для изучающих язык С# «с нуля», но будет полезно и опытным программистам, желающим освоить новый язык, не тратя времени на увесистые переводные фолианты.